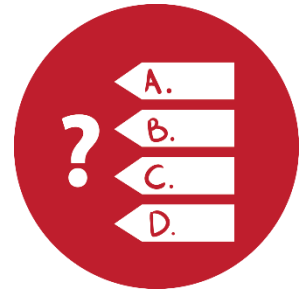


## Handleiding Quiz-module Transmisión Livestreams

Via Transmisión Livestreams organiseer je tijdens jouw online event eenvoudig een leuke of informatieve Quiz. De puntentelling wordt automatisch bijgehouden. Voor het bepalen van de stand maken we gebruik van de reactiesnelheid van je deelnemers. Wie komt er als winnaar uit de bus?



### Uitgangspunten van de Quiz-module

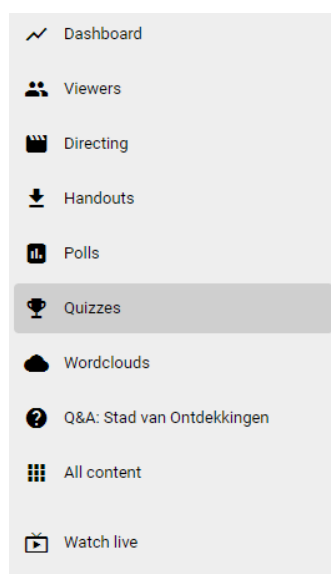
- Een Quiz bestaat uit één of meerdere ronden
- Een ronde bestaat uit een variabel aantal meerkeuze vragen
- Het aantal antwoorden is per vraag variabel
- De score is per antwoord variabel en kan ook negatief zijn: zo kun je strafpunten uitdelen voor een écht heel fout antwoord
- Er kunnen per vraag meerdere antwoorden goed zijn

### Hoe begin je?

We adviseren om de quiz eerst helemaal uit te werken: leuke vragen te bedenken, met creatieve, foute antwoorden die de deelnemers op het verkeerde been kunnen zetten. Formuleer helder en compact, maar verlies de funfactor nooit uit het oog: het is een quiz, geen examen. Bedenk van tevoren ook alvast welke punten je toekent aan de verschillende vragen/antwoorden en varieer hierin, zodat er tijdens de quiz grote veranderingen in de stand kunnen optreden.

**TIP:** Begin met een vraag waarvan alle antwoorden goed zijn. Zo kunnen de deelnemers alvast wennen aan het systeem, en zijn ze ook allemaal meteen van de spreekwoordelijke 'hatelijke nul' af.

### De quiz invoeren in de backend van Transmisión Livestreams



Tevreden over de inhoud van je quiz? Dan is het tijd om de ronden, vragen en antwoorden in het systeem in te gaan voeren. Goed om te weten: je kunt alle onderdelen tot de uitzending nog eenvoudig wijzigen!

Je vindt de Quiz-module in het moderatie-gedeelte van de backend. Maak de quiz aan in een flow waarin hij tijdens het event gebruikt gaat worden. Eventueel kan de quiz in meerdere flows tegelijk worden gebruikt.

Klik op **Quizzes** en voeg een quiz toe met de zwarte +-button rechtsboven. Geef je quiz om te beginnen een pakkende naam. Het koppelen van additionele flows kan in een later stadium nog. Klik vervolgens op **Save & add round**.

Vervolgens kun je de naam van de eerste ronde toevoegen. Je hoeft overigens niet per se gebruik te maken van verschillende rondes. Bevestig de naam met **Save & add question**.

### Details

Round  
Ronde 1

Question  
Hoe heet de mascotte van Invitado?

Runtime  
20

Leave empty for manual deactivation

 Save













Nu hebben we het veld bereikt waarin je je eerste vraag kunt invoeren. De runtime is het aantal seconden dat de deelnemers de tijd hebben om antwoord te geven. Laat je dit veld leeg, dan dient de moderator de vraag tijdens het event handmatig uit te schakelen.

Heb je je vraag ingevoerd, klik dan op **Save**.

Onder de vraag kun je nu je één voor één de antwoorden toevoegen. Het aantal antwoorden is per vraag variabel. Maak voor de variatie bijvoorbeeld ook eens gebruik van een juist/niet juist vraag. Geef per antwoord de score aan (default is 0) en of het een goed of een fout antwoord betreft. Bevestig elk ingevoerde antwoord met de **+ Add answer**-button. TIP: aan een fout antwoord, kun je ook een negatieve score toekennen!

### Answers

Showing 1 to 3 of 3 entries Search:

Answer	Score	Correct	
Guido	0	No	   
Pablo	0	No	   
Ernesto	10	Yes	   

In het overzicht zie je alle ingevoerde antwoorden. Met de pijltjes kun je de volgorde aanpassen. Klik je op het potloodje, dan kun je het betreffende antwoord bewerken. Met het prullenbakje gooi je het antwoord weg.

Heb je al je antwoorden ingevoerd, scroll dan naar boven en klik op het paarse **Back to quiz**. Je komt in het overzicht van de vragen terecht, waarin je eveneens de volgorde kunt aanpassen en de content kunt wijzigen of verwijderen.



VISITOR MANAGEMENT



Met de twee plusbuttons rechtsboven kun je respectievelijk een nieuwe vraag of een nieuwe ronde toevoegen.